

STORIA



Siamo tra quelli che credono che un fenomeno culturale e sociale nuovo, vada sempre indagato almeno un po' prima di bollarlo come moda o dargli patenti di una nuova cultura o nuovo movimento. Il cyberpunk ci sembra si presti particolarmente ad essere indagato anche da una associazione come la nostra: per le sue caratteristiche di multimedialità, per il suo essere un fenomeno prevalentemente giovanile (nuovo ed in pieno svolgimento) che però non dimentica i suoi debiti culturali (per esempio verso l'underground degli anni Sessanta o verso un cinema ed una letteratura di fantascienza che datano almeno dai primi anni ottanta), per le spiccate componenti sociali e politiche, che ne fanno sicuramente qualcosa di diverso rispetto alle solite mode giovanili da rotocalco. Infine perché ha il coraggio di proiettarsi in avanti, immaginando e preconizzando le trasformazioni che le tecnologie informatiche e le politiche dell'informazione produrranno nella società, nella cultura e nella vita dei prossimi anni. Insomma, sarà forse un movimento ingenuo o marginale, ma non gli si può negare uno sforzo di elaborazio-

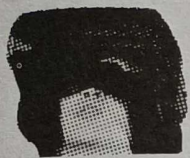
ne che a noi, che consideriamo gli orientamenti e le trasformazioni socio-culturali l'oggetto del nostro lavoro, non può non interessare.

Per queste ragioni iniziamo qui all'Arena un progetto di riflessione sul cyberpunk che propone, per ora una rassegna cinematografica e tre concerti di gruppi italiani che si richiamano a questo movimento e che intende continuare nei prossimi mesi con mostre, proiezioni video, incontri e possibilmente dimostrazioni informatiche legate alle tematiche cyberpunk.

ARCI NOVA FAENZA



cos'è il cyberpunk



Il Cyberpunk è una parola ancora oscura, per molti, anche tra quanti sono attenti e curiosi verso le nuove tendenze e i sommovimenti culturali. Una parola che per tutti gli anni ottanta è stata patrimonio di una ristretta élite e che in questo decennio si è dilatata rapidamente fino a diventare fenomeno commerciale.

Il Cyberpunk è una cultura nata nella letteratura di genere: la fantascienza. Ma presto è diventata un fenomeno multimediale estendendosi alla musica, al teatro, al fumetto, al cinema. Un movimento indistinto e sfuggente come tanti fenomeni di questi anni. Il Cyberpunk parla di mondi virtuali. Autodefinendosi Cyberpunk questa tendenza ha scelto di riferirsi ad un fenomeno decisivo della scena musicale degli anni settanta, il punk.

Come il punk, il Cyberpunk rivendica una propria coscienza sociale, colorata da diverse sfumature di nichilismo. E come il punk propone un atteggiamento decontestualizzante, ribelle verso le consuetudini precedenti e soprattutto orientato a stimolare una rottura dei ruoli tradizionali: tra autore, esecutore e ascoltatore non c'è più incomunicabilità, e il pubblico è esplicitamente invitato a diventare protagonista, a suonare lui stesso.

Per diventare protagonisti, il Cyberpunk invita tutti a rompere la logica del copyright, ad abbattere le barriere della libertà di circolazione per dati e informazioni. Invita alla scrittura di massa, attraverso la marea di fanzine e videozine. Invita alla narrazione simulata, con i giochi di ruolo.

La radicalità della cultura Cyberpunk ha permesso un incontro immediato con le aree alternative in America come in Europa. E in Italia, in particolare, la fortuna di cyber è iniziata tra le realtà provenienti dal movimento del '77, nelle radio libere, nelle riviste militanti, nelle agitazioni studentesche della Pantera.

Il Cyberpunk costringe ad interrogarsi su un nodo di grande importanza nella fine del millennio: il rapporto fra uomo e tecnologie.

Non dà risposte, ma ci coinvolge tutti nella riflessione.

Indipendentemente dal giudizio critico da elaborare sul Cyberpunk è indubbio che questa cultura ci aiuta a capire il contesto in cui viviamo. Descrive i risultati estremi del nuovo capitalismo (immateriale, cognitivo, reso spirituale, eppure produttore di violenze e alienazioni illimitate) e indica le sedi tendenziali del potere e del comando. Non è poco.

Cos'è, sostanzialmente, il cyberpunk? Della letteratura cyberpunk dà una definizione interessante la rivista italiana "Decoder": "Possiamo definirla come la fantascienza radicale degli anni Novanta, una corrente che da pochi anni sta svecchiando e ribaltando gli schemi dell'ormai vetusta fantascienza classica, quella alla Asimov."

Il caposcuola del cyberpunk viene comunque identificato unanimemente in William Gibson, che scrive nel 1984 il romanzo *Neuromancer*, pubblicato in Italia come *Neuromante*.

Gibson può quindi essere considerato in qualche misura uno scrittore di genere, inserito nei canoni della fantascienza, della science fiction. Non a caso in Italia è stato pubblicato esclusivamente in classiche collane di fantascienza: Urania, oscar fantascienza Mondadori, editrice Nord. Anche in America Gibson ha avuto una partenza soprattutto nella letteratura di genere, così come altri esponenti del cyberpunk.

Gli autori cyberpunk, per altro, dichiarano esplicitamente di avere come "padri spirituali" e numi nella letteratura a loro precedente soprattutto autori che vengono considerati, a torto o a ragione, di fantascienza o comunque di genere: si tratta in particolare di Philip K. Dick e James G. Ballard. A questi e ad un'altra serie di scrittori di fantascienza, che costituiscono lo sfondo del movimento cyberpunk, vanno affiancati almeno William Burroughs e Thomas Pynchon, due grandi scrittori che in Italia hanno sempre avuto risonanza inferiore al ruolo da loro giocato nel rinnovamento della letteratura anglosassone.

Accanto a Gibson vengono convenzionalmente definiti cyberpunk scrittori come Bruce Sterling, Kim Stanley Robinson e Greg Bear.

Il 1984 è allora la data di nascita del cyberpunk. In breve il movimento incomincia a riconoscere i propri "parenti" nel cinema, nella musica, nell'arte, nelle riviste di area, nei fumetti. In più sedi si sviluppano esperienze che si collegano tra loro nel riferimento per quanto vago al cyberpunk.

Ma quali sono i contenuti e gli aspetti fondamentali del cyberpunk, che lo hanno reso interessante persino dal punto di vista politico?

Innanzitutto il fatto che nonostante nasca nella letteratura di fantascienza, il cyberpunk parla dell'oggi.

Il mondo futuro del cyberpunk viene condensato efficacemente da uno dei due giochi di ruolo più diffusi che al cyberpunk si ispirano. Si tratta di Cyberspace, che in un modulo di gioco (Death Game 2090) riassume i passaggi cruciali del nostro futuro. E' evidente anche da questa cronologia fantastica che il cyberpunk dilata semplicemente ciò che già esiste, e molti dei passaggi storici descritti sono già reali nel presente.

2054 - Si diffonde l'uso di armamenti a laser.

2061 - Truppe giapponesi iniziano operazioni sul territorio americano. Gli Usa abbandonano l'alleanza tra superpotenze.

2065 - Diventa operativo l'habitat spaziale Crystal Palace.

2069 - Bande di mercenari giapponesi terrorizzano i quartieri residenziali americani.

2071 - Gli effetti dell'alterazione climatica del pianeta provoca una catastrofica distruzione ecologica.

2076 - Il Grande Terremoto della California: San Francisco e le zone settentrionali sfuggono alla distruzione.

2078 - Si inaugura la Libera Prigione di Death Valley.

2081 - Sono prodotti i CyberDecks. E' nato il regno del Cyberspazio.

2082 - Termina la guerra a bassa intensità tra Giappone e America.

2085 - Disastro della Cometa nell'Oceano Indiano: il clima del pianeta peggiora ulteriormente.

2086 - Attuate tecniche di ridefinizione del Dna su esseri umani. Sono prodotti i Replicanti.

2088 - Diventano prevalenti le guerre tra corporazioni.

2089 - Inizia la Guerra Marziana: tra i belligeranti le me-

il mondo cyberpunk c'è già. È IL NOSTRO MONDO

Ecco, allora, in una versione leggermente abbreviata, il "timeline" del ventunesimo secolo secondo il gioco Cyberspace:

2000 - Il capitalismo è rampante. La Cina resta l'ultimo bastione del comunismo.

2002 - Si diffonde l'uso del video interattivo.

2004 - Usa, Russia e Giappone firmano il trattato delle "Tre Potenze".

2007 - Farmaci psicoattivi e chirurgia vengono impiegati per controllare i comportamenti criminali.

2010 - Il commercio di organi umani raggiunge proporzioni planetarie.

2015 - La Comunità Economica Europea diventa la quarta superpotenza.

2020 - Viene pienamente integrata una rete mondiale (The Net) di comunicazioni terra/satellite.

2024 - Tutte le superpotenze sono impegnate nell'industria spaziale.

2027 - Prime versioni di Interfaccia Diretta Neurale, che permettono il controllo mentale di sistemi meccanici. Si sviluppano le protesi bioniche, note come impianti cibernetici o "wetware".

2031 - Esperimenti riusciti di clonazione organi/tessuti. Viene istituita la moneta mondiale, il "World Dollar".

2035 - Viene effettuata la prima clonazione di un essere umano.

2040 - Le Megacorporazioni iniziano ad acquistare nazioni.

2047 - Si alza la tensione tra Giappone e Usa.

2049 - Si sviluppano le tecniche di impianto di chip con memoria Ram su esseri umani.

gacorporazioni New Edison e Okira.

2090 - Il Presente.

Le storie dell'immaginario cyberpunk si svolgono dunque in un futuro prossimo, ma descrivono un mondo in cui già viviamo. Un mondo tecnologizzato, in cui la presenza del computer è sempre maggiore. Il cyberpunk dilata l'esistente, in qualche modo "mostrificandolo". Come ogni letteratura horror e fantastica il dilatare l'esistente, fino a farlo mostruoso, rende più evidenti i tratti principali di una realtà, tratti che possono sfuggire alla descrizione realista.

Ma il cyberpunk guarda questo futuro in modo diverso da molta letteratura di fantascienza tradizionale: il futuro è visto "dalla parte di sotto", i protagonisti della letteratura cyberpunk non sono i potenti del futuro o gli eroi classici delle vicende d'azione fantascientifiche, ma invece perdenti, sbandati, vinti, emarginati, pazzi, prostitute. E pirati. nel senso di "pirati del computer", i cosiddetti "hacker". Il punto di partenza dell'immaginario cyberpunk è infatti radicato nella realtà in cui già viviamo: i pirati informatici esistono già, così come esiste uno scenario tecnologico che muta anche antropologicamente l'essere umano. Si legge ancora su "Decoder": «Il personaggio del cyberpunk è un mutante iperattrezzato alla sopravvivenza nel nuovo habitat decisamente superiore al vecchio "sapiens sapiens", e si muove alla conquista dei propri obiettivi contro tutto e tutti, nichilista e solo, senza verità da dare o da cercare, ma intento solo alla soddisfazione delle proprie necessità».

la macchina

Uno dei punti fondamentali di questo mondo futuro del cyberpunk sta nell'intreccio tra l'uomo e la Macchina: si afferma e sopravvive solo chi è capace di usare le macchine in tutti i modi, superando anche le rigidità e i confini in cui il sistema dominante di questo futuro (immaginario ma non troppo) vorrebbe tenere le popolazioni delle metropoli ipertecnologicizzate. Ecco perché c'è il gusto della pirateria, dell'hacker che produce una frattura con i rapporti di dominio esistenti e contemporaneamente gioca un ruolo ambiguo: nella parte di sotto della società ipertecnologica e informatizzata sono collocati anche individui che con un po' di furbizia e di fortuna si possono mettere alla testa di questo mondo e di questa modernizzazione, diventandone perni decisivi, senza minimamente cambiarlo, ma limitandosi a gestirlo e a fruire dei vantaggi dati.

Nella società futura descritta dal cyberpunk il rapporto tra l'uomo e la macchina è spinto fino alle sue estreme conseguenze. Gli stessi emarginati che non si riconoscono nel sistema del futuro, i pirati, coloro che vivono "ai margini", sono però pienamente legati alle nuove macchine, ai computer, a tutte le possibilità avveniristiche che l'immaginazione degli autori cyberpunk propone: «L'emarginato trova i suoi strumenti di comunicazione e difesa in una sintesi tra umano e tecnologico, che fa del corpo una sonda e un terminale della pericolosissima "matrice", luogo telematico infestato da virus, poliziotti elettronici, programmatori istituzionali e reporter d'assalto, metafora mistica, e in parte realtà del nostro mondo incorporare, quello, per intendersi, di fine millennio».

Un intero filone della fantascienza classica parla di robot, descrive le visioni dei robot o i loro conflitti con l'umano. Il

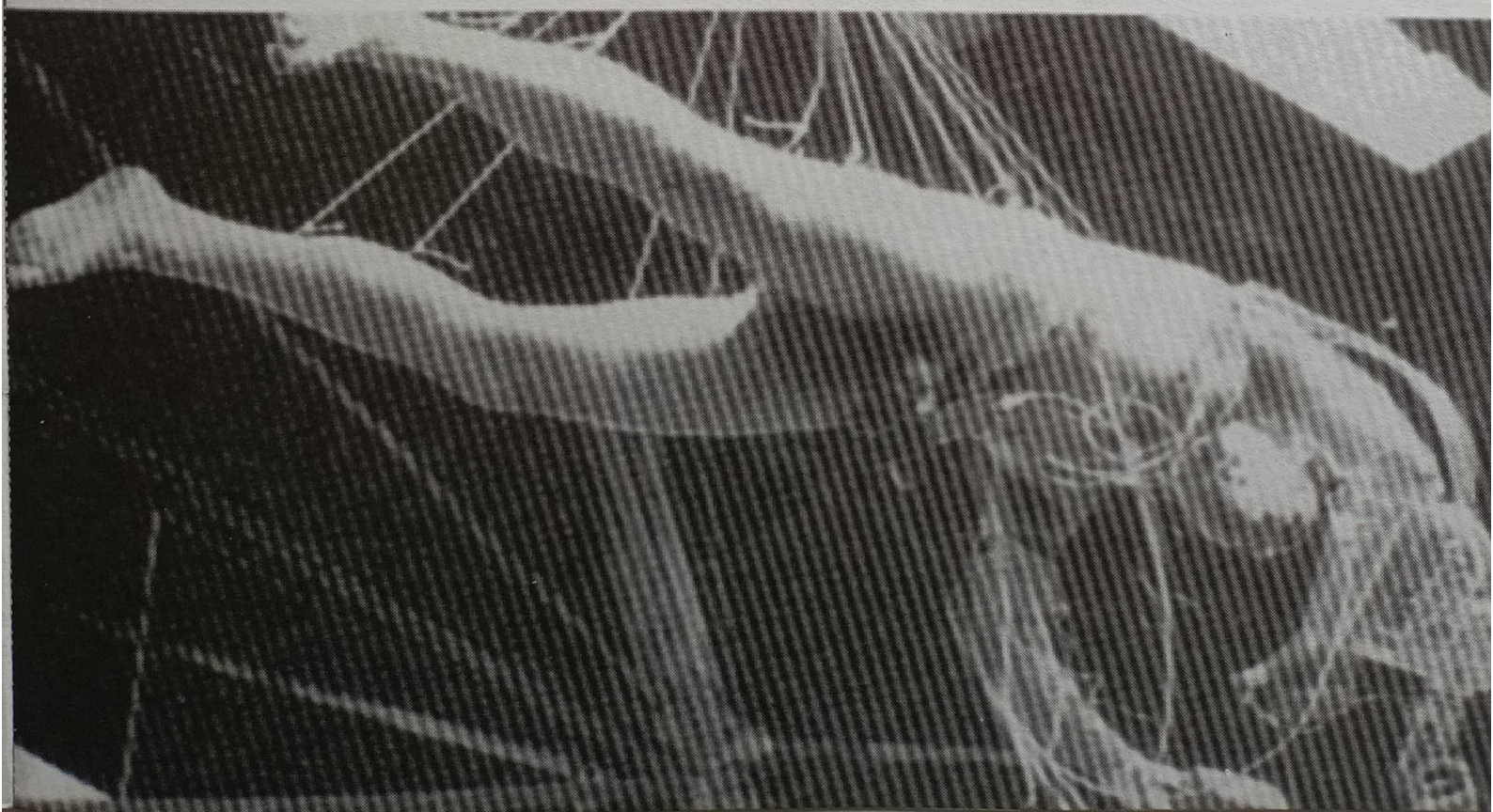
cyberpunk invece parla di un universo molto più simile al nostro, in cui le macchine non si sono rese autonome, ma si sono incardinate nella carne degli uomini.

C'è il massimo di intreccio tra l'artificiale e il corporeo nell'epoca immaginata dal cyberpunk. Le macchine si tramutano in vere e proprie estensioni del corpo, creando una continuità tra l'uomo e lo strumento tecnologico. Le macchine diventano protesi del corpo umano, e ad esse i personaggi di questa letteratura si collegano non soltanto battendo con le dita su una tastiera, ma addirittura inserendo dentro il proprio stesso corpo fisico i cavi del computer, fino ad entrare direttamente "dentro" alla macchina. I personaggi cyberpunk fanno entrare la macchina dentro alla loro pelle e alla loro carne, e a propria volta entrano nella macchina, nei suoi circuiti, nella sua matrice.

Anche a questo proposito si tratta di eventi attualmente ancora in parte immaginari, ma che nascono dall'oggi e da realtà. Già da tempo siamo immersi nell'aumento di macchine e di protesi meccaniche e tecnologiche del corpo umano. I fautori del movimento cyberpunk prendono sempre ad esempio due di queste macchine/attrezzi/oggetti tecnologici che l'uomo cyberpunk usa o indossa:

- il walkman. Lo stesso Gibson ricorda che tutte le sue idee sono partite dall'osservazione del walkman Sony, dalla diffusione crescente di questi riproduttori portatili di cassette collegati al senso dell'udito attraverso due auricolari.
- gli occhiali a specchio. Apparentemente meno connessi alle tecnologie, gli occhiali a specchio piacciono esteticamente al cyberpunk, tanto che la celebre antologia di autori cyber curata da Bruce Sterling si intitolava proprio *Mirrorshades* (occhiali a specchio). Indossare occhiali a specchio rientra nel gusto nascente e nell'estetica cyberpunk.

TECHNO PERFORMANCE



La diffusione di macchine e oggetti con cui l'uomo si mette sempre più in rapporto fisico non si limita ovviamente al walkman o agli occhiali a specchio. A parte il personal computer sempre più diffuso, basterebbe citare i telefoni portatili (in rapida e discutibile diffusione anche in Italia, nonostante la consueta arretratezza italiana nell'accogliere le novità tecnologiche, se non come status symbol), o persino le lenti a contatto morbide. Ma si potrebbe pensare a tutta l'attrezzatura della cucina, vere protesi del corpo sempre più legate alle tecnologie avanzate. E cosa sono, se non ciberstrumenti in interconnessione con l'uomo, il biofeedback utilizzato da tempo come supporto di alcune psicoterapie, oppure le macchine erotiche dei sex-shop?

Si potrebbe continuare con altri esempi. La stessa automobile. L'uomo ha sempre più davanti a sé uno schermo: lo schermo del video e il parabrezza delle auto. La visione umana della nostra epoca è caratterizzata da questi due punti di vista: l'uno da dietro il parabrezza, l'altro davanti a uno schermo tv. Del resto sia l'automobile che il televisore sono uniti dalla velocità, dal fatto di essere merci molto

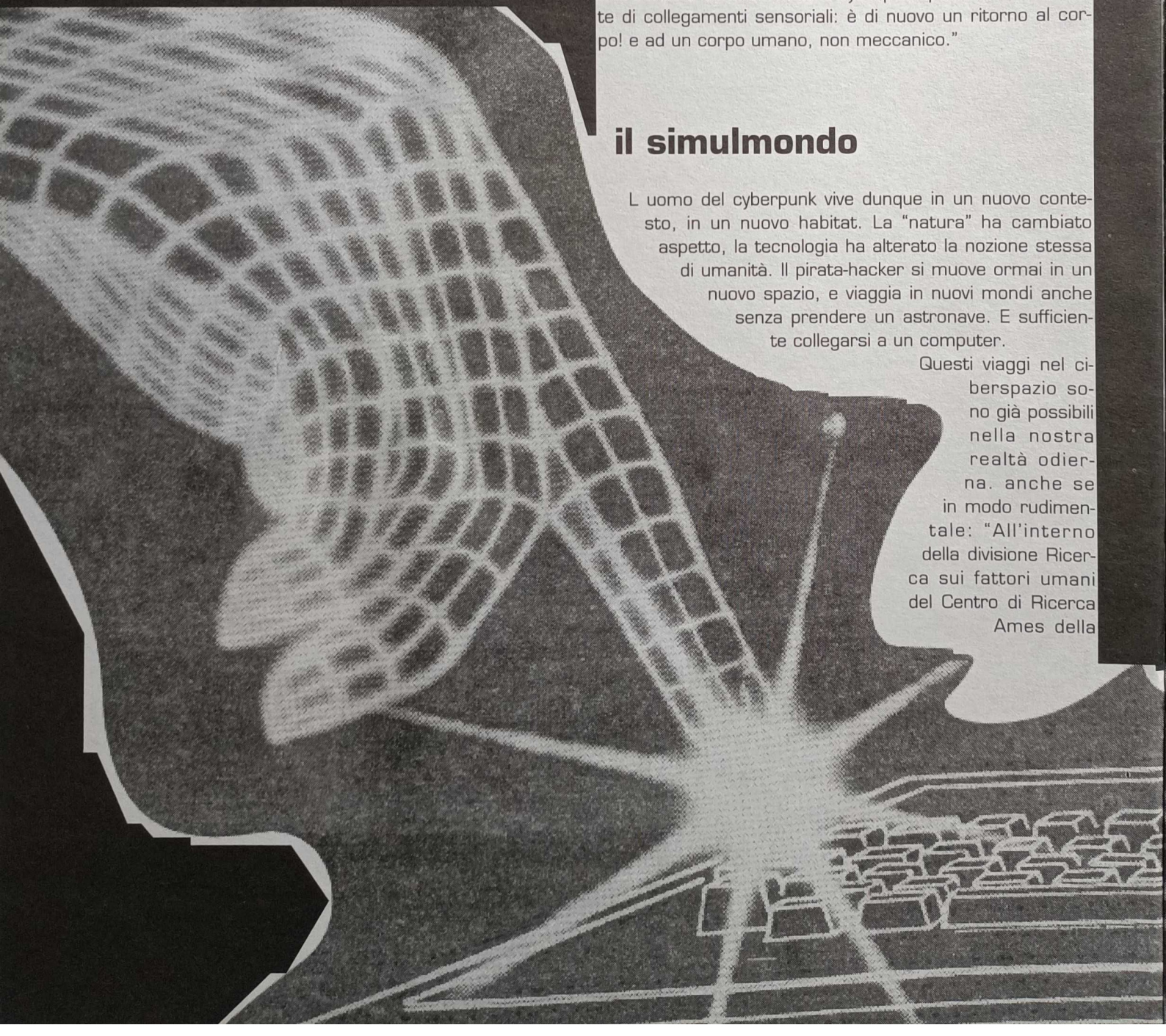
diffuse e ambite, e così via.

In un seminario promosso dalla rivista "Foreste sommerse", Cristina Cilli ha sviluppato un interessante ragionamento sul rapporto tra cyberpunk e corpo umano: "Mi interessa la grande focalizzazione sul corpo da parte del cyberpunk. La fantascienza e in particolare il grande padre Asimov, nell'approccio fantascientifico classico, propongono l'interfaccia dell'uomo con la macchina. Non è vero che nel cyber la tecnologia è una protesi, ma un continuo rimiscolamento tecnologico del corpo umano. In Giù nel ciber spazio di Gibson si descrive la ricostruzione di un uomo "pezzo dopo pezzo". Non si tratta di pezzi meccanici: si va al mercato degli organi genitali, degli occhi. Nel cyber più esistenziale vi è un cambiamento sostanziale rispetto alla fantascienza classica e all'interfaccia possibile con l'altro da sé costituito dalla macchina. Si parla di mutanti, non è più solo il corpo, ma la tecnologizzazione del corpo, e quindi il rapporto con il proprio corpo mutante. Dal punto di vista estetico, c'è un cambiamento, una proposizione diversa del modo in cui guardare il mondo. Se nella fantascienza classica ciò che conta è guardare, nel cyberpunk ciò che conta è sentire. Infatti il cyberpunk parla continuamente di collegamenti sensoriali: è di nuovo un ritorno al corpo! e ad un corpo umano, non meccanico."

il simulmondo

L'uomo del cyberpunk vive dunque in un nuovo contesto, in un nuovo habitat. La "natura" ha cambiato aspetto, la tecnologia ha alterato la nozione stessa di umanità. Il pirata-hacker si muove ormai in un nuovo spazio, e viaggia in nuovi mondi anche senza prendere un'astronave. E sufficiente collegarsi a un computer.

Questi viaggi nel ciber spazio sono già possibili nella nostra realtà odierna, anche se in modo rudimentale: "All'interno della divisione Ricerca sui fattori umani del Centro di Ricerca Ames della



Nasa, c'è qualcosa che assomiglia ad un elmetto da motocicletta, solo che il visore è opaco e c'è una protuberanza all'altezza degli occhi. Dentro la protuberanza ci sono lenti binoculari ad angolo largo connesse a due piccoli schermi di cristallo liquido. Su questi schermi, un computer distante manda immagini di un ambiente immaginario, una stanza, ad esempio, oppure lo spazio extraterrestre, con una stazione spaziale che si vede in lontananza. Le immagini sui due schermi differiscono leggermente, di circa due pollici e mezzo di prospettiva, come due scene che mandano i loro raggi simultaneamente a degli occhi reali nella vita reale. Così una persona che porta l'elmetto vede la sua realtà immaginaria - realtà virtuale - in tre dimensioni. (...) Se indossi una cosa che si chiama Data-Glove (Guanto-dati), puoi raggiungere e prendere in mano un apparente cappello e metterlo in testa, e vedere non solo il cappello che si solleva ma anche la tua mano che lo solleva. Il Data-Glove possiede sensori lungo ogni dito ed intorno al palmo della mano."

Il cyberpunk ha un suo luogo privilegiato in questo spazio virtuale creato dai computer. Sono già esistenti i caschi e i guanti da indossare che permettono di entrare in contatto "fisico" con oggetti irreali, presenti solo nello schermo del computer. Muovendo le dita della mano nel guanto si può prendere una palla raffigurata nello schermo, spostarla, sentire la sensazione tattile di una sfera, ma in futuro si potrà addirittura entrare dentro a una vicenda che si svolge soltanto nello schermo televisivo. Memorie di esperienze preregistrate sono messe a disposizione nei programmi cibernetici di spazio virtuale, e chiedono di entrare in loro.

Il mondo virtuale non è il vero mondo, non riproduce la realtà, ma una vera e propria irrealtà. Sulla rivista "MC Microcomputer" Francesco Carlà ha coniato un termine adatto ed eloquente: simulmondo. Eppure l'uomo, a giudicare dai primi esperimenti in atto, si adatta velocemente e "apprende" subito a muoversi nello spazio virtuale del simulmondo. "Anche se si costruisce un mondo virtuale che risponde in modo diverso da quello reale (per esempio, spingendo un oggetto l'oggetto si avvicina invece che allontanarsi), l'osservatore umano capisce presto come funziona. Nessun tipo di insegnamento è altrettanto efficace. Non è in effetti nulla di diverso da ciò che succede al bambino mentre apprende a muoversi nel mondo reale: l'unica differenza è che qui il mondo è generato da un computer. Ed è un mondo in cui non esistono limiti ai movimenti possibili, a differenza del mondo reale, dove attraversare una strada con semaforo rosso o infilare le dita nella presa della corrente può avere conseguenze irreversibili.

Ma oltre a questi attuali usi civili delle tecnologie cibernetiche, esiste un esteso ricorso a sofisticate macchine futuribili nel settore militare. Viene spesso sottovalutato che molte delle più avveniristiche tecnologie amate dal cyberpunk sono nate dalla ricerca militare e spaziale. La Nasa è infatti all'avanguardia con le sue ricerche sul ciberspazio, lo spazio virtuale. Così come vanno ricordati i grandi investimenti nel settore militare per jet ultrasonici, o per l'attrezzatura elettronica che ad esempio è stata dispiegata

nel Golfo Persico. I robomarine sono già pronti per essere impiegati: macchine guidate dai soldati girando gli occhi, piccoli robot capaci di sparare laser o proiettili, spostati direttamente orientando lo sguardo. Ma è "cyber" anche lo sviluppo di molte armi più consuete: la stessa mitraglietta Uzi in qualche modo è una tecnoarma, qualcosa di molto diverso dalle armi del passato.

(Tratto da "Cyberpunk e Spatterpunk - guida a due culture di fine millennio" — Ed. Datanews, L. 16.000, di Fabio Giovannini.

il cyborg: tecnologia, sangue e design

MARCO MARTANI

Vivo è l'interesse dell'uomo per l'uomo... perciò egli troverà sempre il tempo di lanciare un'occhiata, magari casuale, a tutto ciò che presenta un aspetto umano. (A.E. Van Vogt)

Il termine Cyborg è l'abbreviazione della sigla Cybernetic Organism, cioè un ipotetico essere umano modificato tramite la sostituzione di organi artificiali ed altre parti del corpo. È una definizione certamente riduttiva, ma non solo è la più diffusa nella fantascienza scritta e cinematografica, ma è anche quella che comprende gli esseri umani che hanno oltrepassato la condizione di vita non solamente in carne ed ossa, ma in carne, ossa, metallo, plastica e circuiti come chi vive nei polmoni d'acciaio chi passeggia con i pacemaker o chi lavora con vene, arterie e cuori artificiali. Il Cyborg perciò sembrerebbe essere il trionfo della tecnologia uomo/macchina, cioè la vittoria del 'materialismo' radicato nella nostra società che dona la vita fondendo l'essere umano con l'elettronica e la meccanica in un unico organismo vivente.

Inizialmente i primi esempi di uomo artificiale della letteratura (il mostro di Frankenstein, i robot spaziali...) si lasciavano sedurre dallo stupore e dall'inquietudine di vedere nascere sentimenti ed aspirazioni troppo umani nei ridicoli corpi di creature sempre distinte rispetto all'uomo.

Oggi il corpo della macchina e quello dell'uomo si presentano inestricabilmente intrecciati. A complicare le cose si stanno lentamente avverando le predizioni di famosi autori della fantascienza mondiale che parlavano di intelligenza artificiale, viaggi nello spazio con navicelle guidate da robot ed androidi che compiono i lavori più umili e ripetitivi con massima precisione (non più poveri operai alla Charlie Chaplin in Tempi Moderni che avvitano meccanicamente bulloni infiniti, ma autentici prodigi della tecnologia).

Il passaggio dalla macchina antropomorfa (robot) alla macchina come ampliamento tecnologico dell'uomo (Cyborg) traccia un significativo mutamento della scena rappresentabile. Dal mostro di Frankenstein al rassicurante automa de Il Pianeta Proibito rappresentazione ingenua ed inutilizzabile del perfetto compagno di lavoro e del tempo libero, fino a Robocop, Cyborg giusto e leale 'per contratto', non c'è solamente un naturale salto tecnologico della rappresentazione della macchina/uomo. Anche se un destino di infelicità pervade gli arti abnormi del mostro creato da uno scienziato pazzo come la memoria elettronica del computer permette all'ex poliziotto Murphy di ricordare il volto dei suoi familiari, lo spostamento significativo pieno di conseguenze narrative e linguistiche è solo uno: la perdita del proprio corpo

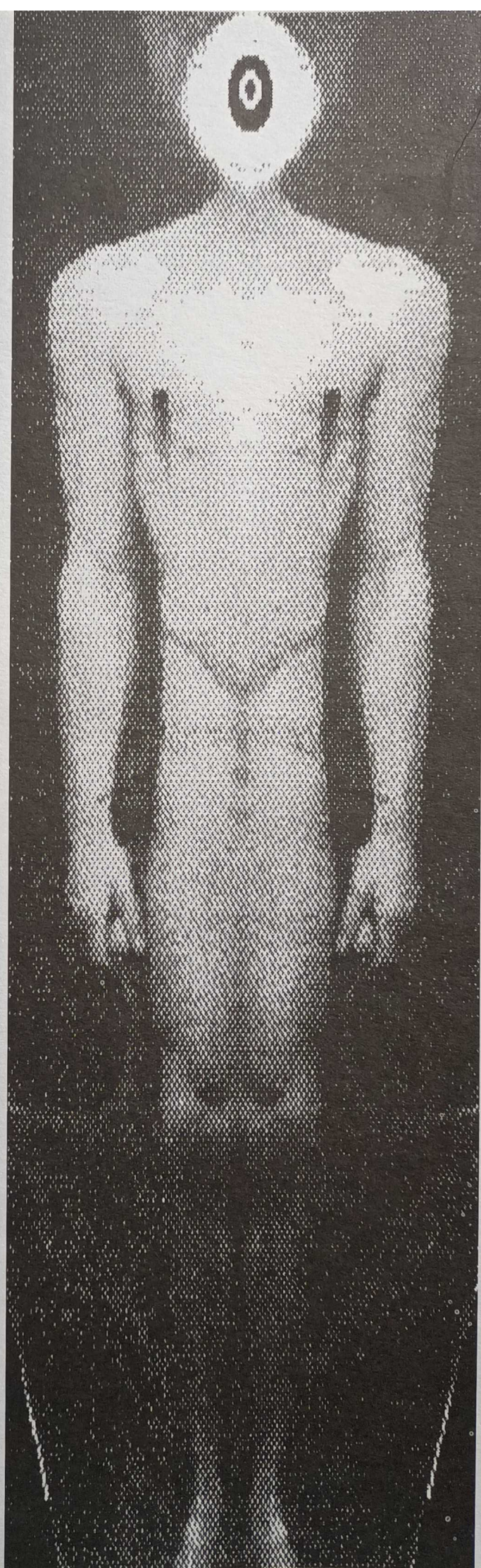
La sindrome di Frankenstein insomma ritorna prepotentemente in quanto l'aggressione all'identità dell'uomo non viene più

dall'esterno (Il mondo dei robot, 2001: Odissea nello spazio) ma direttamente dall'interno del suo stesso essere. E proprio per questo che molto lucidamente il computer casalingo di Generazione Proteus stupra Julie Christie: per avere la paternità di un corpo o più semplicemente dimostrare che l'evoluzione della macchina non è solamente un'esclusiva della pura tecnologia.

Il Cyborg letterario e cinematografico è consapevole della sua funzione di doppio immacolato della società, come lo è del suo essere il prodotto più sofisticato ed evoluto dell'ingegneria genetica. Ma il fatto di avere insieme a carne e sangue plastica acciaio ed elettronica ed essere concepiti in laboratorio per usare la propria esistenza a favore degli esseri umani (non è il caso di Terminator!) non alleviano la loro sofferenza, nata dall'impossibilità di una vita che non sia da 'diversi'. Il corpo del Cyborg fornisce prestazioni decisamente superiori a quelle del normale corpo umano (le serie L 'uomo da sei milioni di dollari e La donna bionica), ma viene inevitabilmente visto dagli altri quasi come un invalido, in questo modo oscillano perennemente tra il desiderio di reintegrazione nell'umanità ed il rinchiudersi orgogliosamente nella condizione di individuo eccezionale ed irripetibile. Per di più le loro delicate componenti cominceranno a deteriorarsi dopo alcuni anni e, se non sono esseri autosufficienti ed autoriparanti, sanno che come ogni altro oggetto costruito dall'uomo finiranno per funzionare tanto male da venire smantellati per far posto a prototipi successivi e più sofisticati.

In letteratura, il primo robot è apparso nel dramma di Karel Capek, R.U.R., del 1921. (Frankenstein non può, a rigor di termini, definirsi androide). Capek chiamò le sue creature umanizzate 'robot'—dalla parola ceca robota, che significa servire,—e le fece ad immagine dell'uomo, con pelle, capelli e muscoli sintetici. Edmond Hamilton, prolifico veterano della fantascienza, introdusse per primo l'uso più ampio della parola 'androide' attorno agli anni trenta quando scrisse le cronache sulle riviste popolari di Capitan Futuro il cui assistente si chiama 'Otho, l'androide'. Quasi tutti i principali scrittori di fantascienza hanno utilizzato il concetto di androide. Asimov, per esempio, considera gli androidi come creature senza coscienza che non provano emozioni umane (paura sensi di colpa, amore ecc.) e quando cominciano ad esaurire la loro perfezione tecnica devono essere eliminati. Ma nel romanzo di Philip K. Dick "Do Androids Dream of Electric Sheep?" del 1968 e soprattutto nel finale di Blade Runner di Ridley Scott tratto dal romanzo di Dick viene sottolineata poeticamente e senza forzature la fragilità psicologica di una macchina quando replicante e cacciatore di androidi, dopo una lotta furibonda, riconoscono una tenue alleanza nella brevità delle loro esistenze.

Se nel romanzo la descrizione di un Cyborg rimane circoscritta a parole, immaginazione e stereotipi più o meno ricalcabili nel grande schermo la 'visione' diretta permette di considerare la figura di questo ibrido moderno molto più liberamente. Per esempio nel cinema di 'trasformazione', cioè quello in cui il corpo dell'attore diviene manipolabile tecnologicamente in quanto oggetto da montare / smontare per il divertimento degli spettatori (L'ululato, Un lupo mannaro americano a Londra, La Cosa ecc.) il passaggio a vista da una forma ad un'altra grazie a protesi idrauliche, lattice e tecnologia visiva dona al corpo dello schermo, oltre ad un curioso effetto straniante, tutte le caratteristiche strutturali del Cyborg (parte attore in carne e os-



sa, parte tecnologia). Lo stesso dicasi per dei personaggi che non subiscono trasformazioni di sorta, ma che sono 'altro' già dall'inizio della pellicola grazie soprattutto ai make-up artists ed ai direttori della fotografia, senza i quali tutto ciò che si vede apparirebbe come recitato da corpi / robot e non da veri e propri personaggi fantastici consegnati all'estasi della visione. Esempi: Il diavolo di Legend, i mutanti di Atto di forza e di Cabal, Dark Man, Batman (dal finto rivestimento muscolare) fino all'ultimo personaggio fantastico di Tim Burton: Edward Scissorhands, con cesoie al posto delle mani; lo psicopatico con gli occhiali ad infrarossi de Il Silenzio degli innocenti; Horace Pinker, l'eroe negativo di Sotto Shock e perché no anche Maurizio Nichetti che, in Volere Volare, usa la tecnologia per diventare cartone animato. Insomma una incredibile varietà di personaggi che la 'malattia elettronica e meccanica' sta diffondendo in forme incontrollabili, per produrre nuove creature (nuovi Cyborg) ovvero nuovi corpi di immagine.

"Cineforum n. 306"

cinema cyberpunk

SERGIO BRANCATO

William Gibson racconta che nel 1982, subito dopo aver terminato l'ultimo capitolo di Neuromante, decise di andare al cinema. In sala ebbe la notevole sorpresa di vedere lo scenario, le atmosfere ed i temi del suo ancor inedito romanzo già tradotti sul grande schermo. Il film, inutile sottolinearlo, era Blade Runner.

Come Gibson, Ridley Scott aveva colto il senso profondo delle trasformazioni in atto nell'immaginario. Molti elementi caratteristici del movimento cyberpunk sono rintracciabili nel suo film: l'assunzione dell'elettronica e della genetica come paradigmi estetico-culturali egemoni, il dissolvimento in «scorie» autoreferenziali della forma-metropoli, l'anomia arrabbiata dei bassifondi, lo smisurato «surplus» (simbolico oltre che economico, come segnala la struttura piramidale al cui vertice alloggia il padre/sacerdote/capitalista Tyrell) della dominante tecnocrazia, un disincanto da crepuscolo mitteleuropeo—malinconico riverbero del tramonto industriale.

Questo repertorio non autorizza, tuttavia, l'automatica annessione di Blade Runner al cyberpunk. La quasi contemporaneità tra le opere di Gibson e di Scott, anzi, fa sorgere un interrogativo: esiste davvero un cinema cyberpunk? Probabilmente no. E possibile, invece, rintracciare i segni di un'intenzione mediale che negli anni '80 ha caratterizzato i processi di simbolizzazione dell'industria culturale. Esaurita nei fatti la spinta propulsiva, il movimento politico-letterario scaturito dal cult-book di Gibson è il frutto di una complessa rifondazione dell'immaginario, un processo germinato nella fase critica che vide il trasferimento—intorno ai primi anni '70—di grandi investimenti finanziari dai tradizionali comparti dell'industria pesante agli emergenti settori dell'hardware e del software elettronici. Da vent'anni a questa parte, il «destino» della tecnologia si è decisamente orientato verso le inedite possibilità dell'informatica. Possiamo, tuttavia, trovare almeno degli «archetipi» cinematografici del cyberpunk. Ad esempio Fuga da New York

(1981), anche se nel film di Carpenter (e nei suoi numerosi replicanti) è ancora troppo debole e attardata la dimensione tecnologica. E invece con Tron che il cyberpunk trova il suo referente filmico più compiuto.

Clamoroso flop disneyano del 1982, ma ineguagliato esempio di cinema elettronico, il film di Steven Lisberger anticipa quel desiderio di «penetrazione» nello spazio virtuale del computer che anima il «corpo elettronico» del nuovo consumo di immaginario. Non è da escludersi che lo stesso Gibson abbia mutuato dagli scenari di questo kolossal sperimentale, sintetizzati con una costosissima computer graphic, la sua straordinaria idea del ciberspazio.

In Tron si compie definitivamente la scoperta del computer come nuovo «continente» del sociale, con tutto il portato di conflitti di culture che solo l'autore di Neuromante saprà restituire sotto la forma di un'estetica, forse l'ultima estetica compiuta del Novecento. Nel romanzo-manifesto del cyberpunk, infatti, non è più possibile ristabilire l'armonia turbata dalla pervasività delle nuove tecnologie, e la figura del computer senziente e quindi maligno (nella sua radicale diversità) non è più praticabile. Siamo oltre Frankenstein, oltre la storicità metaforica del Male industriale: il Male si è ormai integrato nella Norma ed ha perso i connotati di «valore». Oltrepastata la soglia della nostalgia per un passato mitico, il nostro sentimento del Tempo è stato modificato da una capacità di «memoria» senza precedenti.

Dopo Tron e Blade Runner, che in misura diversa istituiscono l'estetica elettronica degli anni '80, non è possibile annoverare molti altri film nell'area motivazionale del cyberpunk. Pensiamo, ma solo marginalmente, a «testi» come Terminator e Robocop per il discorso sul corpo, sullo sguardo digitale del nuovo occhio elettronico che segmenta la visione e la «informa». O, ancora, a Navigator, che però edulcora il livello di eversività connesso al mondo, per molti versi «inquietante», della nuova infanzia cibernetica.

Dopo aver funzionato come laboratorio parziale di una transizione linguistica, il cinema non pratica ulteriormente le nuove strade dell'immaginario. In parte per una questione di costi, in parte perché la tecnica si dirige verso un alto grado di «simulazione» del reale o del repertorio fantastico tradizionale, l'industria cinematografica ha demandato alla «redditizia» povertà linguistica di narrativa e fumetto il compito di battere le nuove piste. Ma c'è anche un altro motivo: il modello tecnologico prospettato dal cyberpunk, sentimento del mondo postmoderno, costituisce la definitiva negazione della cultura metropolitana e dei suoi apparati più tipici.

In altre parole, il cinema si scontra con la radicale diversità mediale del computer, la cui tecnologia supera definitivamente l'epoca della riproducibilità tecnica per approdare a quella della producibilità matematica. Ma c'è di più. Un paio di anni dopo la «profezia» gibsoniana del ciberspazio, questo diventa realizzabile grazie alle ricerche sulla realtà virtuale, che consente di connettersi direttamente ad un universo di pura simulazione. Non è difficile immaginare quali traiettorie di sviluppo possa avere una simile tecnologia, quale impatto sulle pratiche di simbolizzazione. Nelle elettroniche configurazioni di un immaginario cyberpunk che tende ad inverarsi, il cinema legge l'ineluttabilità storica del proprio superamento. Impossibilitato a «dirsi».

film cyberpunk

1971

A Clockwork Orange (Arancia meccanica) di Stanley Kubrick

1980

Mad Max (Interceptor) di George Miller

1981

Escape from New York (1997: Fuga da New York) di John Carpenter

1982

Blade Runner (id.) di Ridley Scott

Videodrome (id.) di David Cronenberg

Mad Max 2 (Interceptor — Il guerriero della strada) di George Miller

1983

Tron (id.) di Steven Lisberger

Liquid Sky (id.) di Slava Tsukerman

Brainstorm (id.) di Douglas Trumbull

1985

Terminator (id.) di James Cameron

Brazil (id.) di Terry Gilliam

Max Headroom (serie tv)

1988

Robocop (id.) di Paul Verhoeven

1989

Tetsuo (id.) di Tsukamoto Shinia

Akira di Katsuhiro Otomo

Shocker (Sotto shock) di Wes Craven

1990

Hardware (id.) di Richard Stanley

Robocop 2 (id.) di Irvin Kershner

Total Recall (Atto di forza) di Paul Verhoeven

1991

Terminator 2 (id.) di James Cameron

musica

Nonostante il cyberpunk si richiami alla tendenza punk, nata nel rock, la sua musica d'elezione non è il punk.

La musica citata nei romanzi di William Gibson è la futura musica dub-reggae mentre si diffonde l'uso di definire "cyberpunk" la cosiddetta techno house nordeuropea o l'hip-hop. Ma si può considerare "cyber" anche la musica prodotta dai campionatori o con tecnologie digitali, il technorock e la New Age.

In realtà non esiste una musica cyberpunk, come ha sottolineato Alberto Piccinini su "Cyborg" n. 5, maggio 1991. Dalla discografia proposta su "Cyborg" è possibile desumere una serie di tracce per identificare la rete della cybermusic. Per "Cyborg" hanno contribuito all'estetica musicale cyberpunk: The Shadows, Beach Boys, Beatles, Jimi Hendrix, Kraftwerk, Cabaret Voltaire, Public Enemy,

Mad Professor, Jah Shaka, 808 State, Sweet Exorcist, Orb, Orbital, Klf, Test Department, fino agli italiani Orange Party (etichettati spesso come post-punk).

Per orientarsi ulteriormente nella ipotetica cybermusic, pur nell'arbitrarietà delle scelte e delle etichettature, riproduciamo la "discografia cyberpunk" compilata da "Il manifesto" del 20 settembre 1990:

Cassandra Complex, Cyberpunk
Clock Dva, Hacker/hacked
John Zorn, Naked City
Manuel Ottsching, E-2, E-4
808 State, Ninety
Strata Institute, Cypher Synthax

Mad Professor, Dub Me Cray
Frank Zappa, Jazz from Hell
George Clinton, Mother ship Connection
Sun Ra, Nuclear War
Cassandra Wilson, Jump World
Miles Davis, Bitches Brew, Decoy
Weather Report, I Sing the Body Electric
Joë Zawinul, Dialects
Lee "Scratch" Perry, From the Secret Laboratory
Can, Landed
Kraftwerk, opera completa
Klf, Last Train to Trancentral
Aa.Vv., Techno, The Sound of Detroit: Techno 2, The Second Generation
Jimi Hendrix, Are You Experienced, Electric Ladyland
Herbie Hancock, Future Shock, Perfect Machine
Les Têtes Brulées, Man No Run, Les Têtes Brulées
Hector Zazou, Geographies
Residents, Diskomo
Pink Floyd, Ummagumma
Devo, Are We Not Men We Are Devo, Freedom of Choice

Vengono inoltre definiti "piuttosto cyber" anche Throbbing Gristle, Depeche Mode, Gary Numan, Daf, Robert Schroeder, Il Guardiano del Faro.

glossario

Cyberspazio: Nel cyberpunk è un nuovo spazio creato collegando il cervello tramite terminale (deck) con la memoria del computer (a sua volta collegato a un terminale mondiale). Nella nostra realtà "le prime esperienze sul cyberspace risalgono agli anni sessanta. Nel 1965 infatti, Ivan Sutherland progettò alla Harvard University un dispositivo chiamato Ultimate Display, che consisteva in una visualizzazione in cui le immagini generate dal computer si comportavano esattamente come se fossero inserite nel mondo reale. Lo stesso Sutherland realizzò poco più tardi il primo sistema 'Head Mounted' (montato sulla testa, tramite casco), dando il via a una tecnologia che avrebbe incontrato molto successo". (Nicola Sani, Biglietto per Cyberspazio, in "l'Unità", 12 ottobre 1990)

Data suite: tuta cibernetica. Permette il collegamento di un intero corpo ad un computer attraverso sensori a fibre ottiche.

Data gloves: guanti cibernetici. I sensori del guanto inviano i movimenti della mano reale a una mano "virtuale" sullo schermo del computer, consentendo di afferrare oggetti inesistenti e interagire con la realtà artificiale.

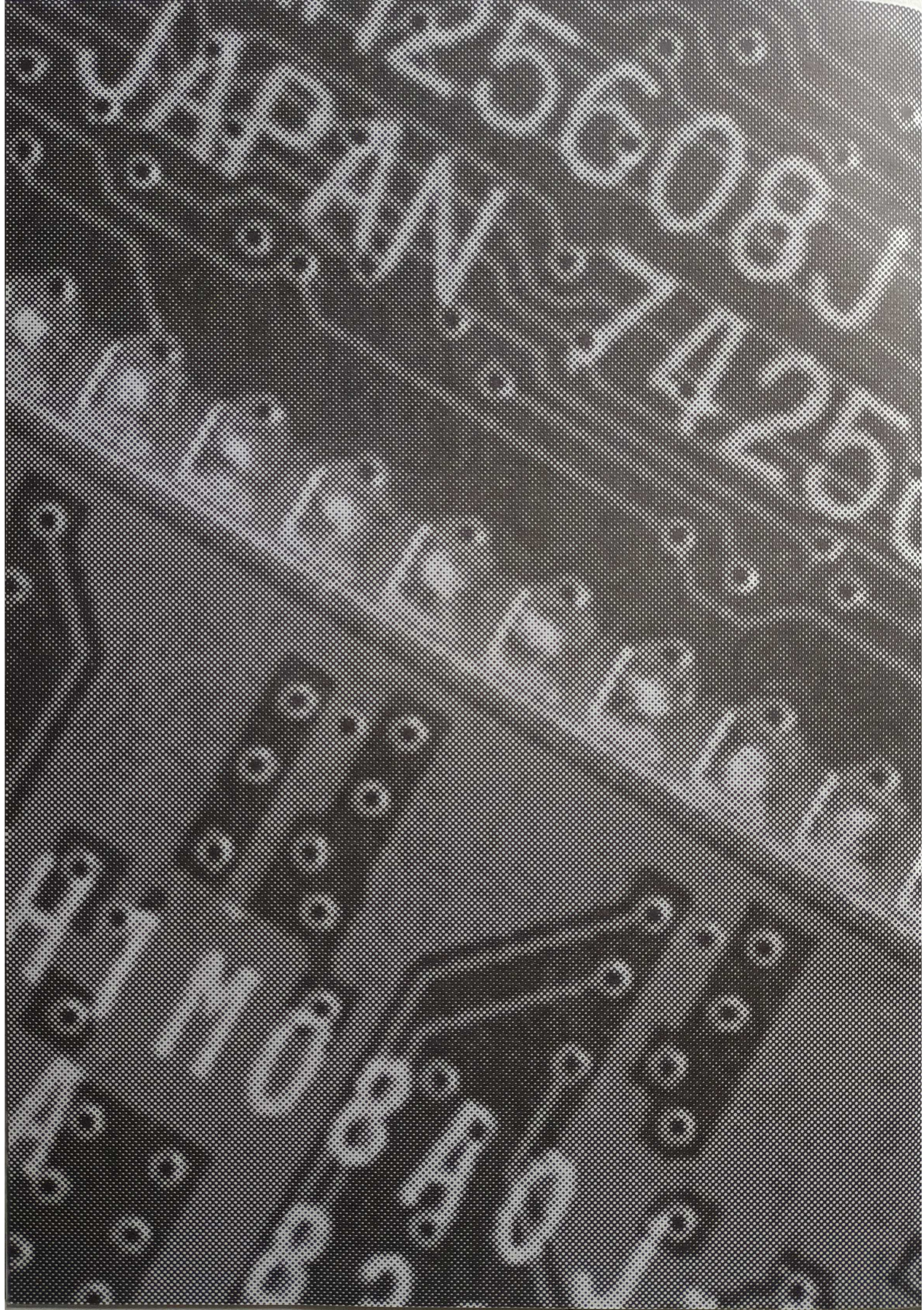
EyePhone: Casco-visore. Quando viene indossato isola completamente dal mondo reale e consente di vedere solo la realtà virtuale trasmessa dal computer.

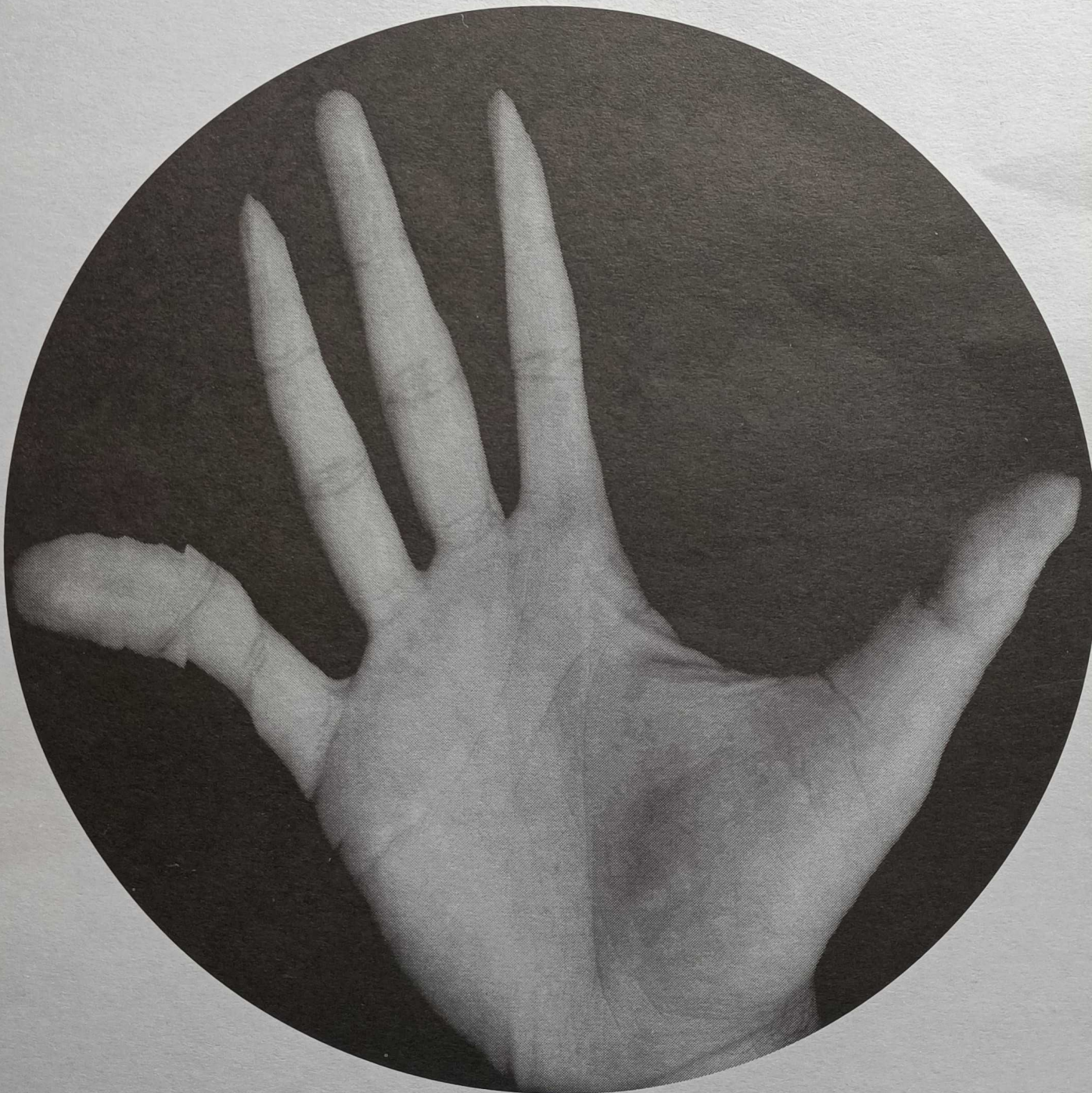
Hacker: Si tratta in particolare di giovani, che già dagli anni Settanta hanno saputo utilizzare tanto bene la conoscenza del computer da inserirsi nelle reti informatiche e, ad esempio, rubare notizie, entrare là dove c'erano barrie-

re che tenevano segreti certi dati e informazioni. Più innocui i "pirati del Minitel", che si limitano a usare gratis i servizi del Minitel, approfittando delle parole di accesso di altri. Gli hacker sono "pirati" che hanno avuto il carattere di sabotatori degli equilibri del mondo industriale dell'informatica. Ma anche pirati che, in alcuni casi concreti, sono stati fautori dell'uso industriale delle loro scoperte e delle loro capacità: i fondatori della Apple sono giovani che hanno iniziato proprio come pirati informatici e sono considerati oggi anche innovatori nello sviluppo di un processo di modernizzazione del capitale, fatto in misura sempre crescente dal peso dell'informatica. Ha dichiarato a "La Stampa" un hacker bolognese soprannominato Jumpy: "L'hackeraggio nasce come pratica di controinformazione. Entrare in una rete di dati non significa alterarla. Il nostro scopo è creare banche dati alternative, distribuire informazioni prelevandole là dove sono custodite. Questo ha un significato non distruttivo, ma estetico. È il valore della sfida che sale di tono. Tu puoi fare il pirataggio salendo su un tram senza pagare il biglietto. Ma puoi anche mirare più in alto e viaggiare gratis in treno, o addirittura in aereo. Ecco il significato neoromantico della nostra attività, che si aggiunge a quello morale." (Gabriele Romagnoli, Gli allegri profeti del panico, in "La Stampa", 11 aprile 1991)

Sim-stim: Simulazione di stimolo. Si tratta di proiezioni tridimensionali in una sorta di cinema sensoriale.

Sprawl: Megalopoli del futuro che dovrebbe estendersi sulla costa orientale degli Stati Uniti, da Boston ad Atlanta, secondo l'immaginazione dei romanzi cyberpunk.







© FILATIA
0550 A3015K
HVS 11000ALPS



RBC
BOY
GCO

ARENA IN CONCERTO
13 • 20 • 27 LUGLIO

cyber human

NEL PAESE DI MUTONIA

Il cyberpunk è una cazzata. Il cyberpunk ha un'estetica da dura garage-band.

È la nuova neuro-chimica, nuova psicologia, nuovo modo di fare hacking di programmi, il piratare la nuova elettronica, quel tipo di tecnologia da strada dell'hip hop che resta impressa.

Nel cyberpunk le frontiere geografiche non esistono più. Il cyberpunk ha a che fare con un futuro prossimo congestionato dalle avanzate tecnologie della vita quotidiana e spinge al limite, verso il punto dove le psicosi dilagano...

Gronge, Disciplinatha, Officine Schwartz.

Ovvero, Claudio Villa che rincorre la velocità dei tamburi compressi alla fine delle note maestose di una messa da requiem troncata da uno scroscio di applausi e preceduta dal ritornello antico di "gira e volta se vuoi girar"; ovvero, le crisi di valori e lo stato confusionale geografico e politico di una contrabbandata Europa (dis)unita tra chitarre che esternano metallico furore sull'ossessività ritmica e un messaggio/incubo che trova effetto nella declamazione e nell'urlo campionato; ovvero, ancora, la decisa vocazione per l'esperimento multimediale, per il grande affresco di impressioni sonore e visive, con uso di proiezioni, balletti e coreografie ispirate all'immaginario dell'archeologia industriale.

Gronge, Disciplinatha, Officine Schwartz. Trovate le macchine che li fondano insieme, la televisione, il telefono, il telex, il registratore, vcr, dischi laser, antenne paraboliche, tv via cavo, cavi a fibre ottiche che li mettano in contatto. In un lungo filo rosso, se c'è. Una ragnatela semiotica. Il paese si trova in una situazione di angoscia. La serenità è scomparsa e per la prima volta si comincia a chiedersi come sarà il futuro. Il cyberpunk è un'analisi referenziale sul potere. Potere. Identità. Psicologia. Futuri. Il cyberpunk è una vera cazzata.

GIORDANO SANGIORGI (Cut'n'mix: Antologia Cyberpunk, Rockerilla, Romiti, Rumore).



TRE APPUNTAMENTI CON LA MUSICA CYBERPUNK

13/7 DISCIPLINATHA

20/7 GRONGE

27/7 OFFICINE SCHWARTZ

ORE 21,30 • ARENA BORGHESI, V.LE STRADONE • FAENZA